

【特許請求の範囲】

【請求項1】 情報端末のディスプレイ上でゲームを表示する表示手段と、
 ユーザーの個人情報を入力する入力手段と、
 該表示手段により表示されたゲームを前記情報端末の操作によって行うゲーム実行手段と、
 前記情報端末から送信された所定情報を登録する登録手段と、
 該登録手段により、ユーザーの認識番号を発行する、認識番号発行手段と、
 前記認識番号を認証する認証手段と、
 前記ゲーム実行手段によりユーザーが獲得ポイントを蓄積するポイント蓄積手段と、
 前記蓄積手段により得られたポイントより、所定景品価値に相当する所定ポイントを差し引き、景品交換情報を送信する景品交換情報送信手段とを少なくとも備える通信回線を用いたゲームシステム。
 【請求項2】 前記情報端末は携帯電話であることを特徴とする請求項1記載の通信回線を用いたゲームシステム。
 【請求項3】 前記ゲーム実行手段は、複数の絵柄表示手段と、前記絵柄表示が自動的に変化する絵柄表示変化手段と、前記絵柄表示が自動に或いはユーザーの任意の時に停止する絵柄表示停止手段と、前記絵柄表示の当りはずれを判断する当りはずれ判断手段とを少なくとも備える請求項1記載の通信回線を用いたゲームシステム。
 【請求項4】 前記ゲーム実行手段は、前記絵柄表示の当りはずれ判断手段に基づいて当りと判断された場合に表示される、クイズ表示手段と、前記クイズに対して回答するクイズ回答手段と、前記クイズ回答に対して当りはずれを判断するクイズ当りはずれ判断手段とを少なくとも備える請求項1記載の通信回線を用いたゲームシステム。
 【発明の詳細な説明】
 【0001】
 【発明の属する技術分野】本発明は通信手段を用いた通信回線を用いたゲームシステムに係り、特に携帯電話のディスプレイ上で、ゲームを行うことのできる通信回線を用いたゲームシステムに関する。
 【0002】
 【従来の技術】コンピュータやゲーム専用機等のゲーム装置を用いて、ゲーム装置が他装置と接続されていない場合にゲームを行う場合には、遊技者のゲーム勝利に際し付与される獲得ポイントは、あくまで装置内で加算されるのみであった。このようなゲームの場合、遊技者がローカルに、個人的に楽しむだけのゲームである。
 【0003】また、複数コンピュータ装置を、例えば通信回線網により接続し、ゲームを行うことのできる、ネットワークゲーム（またはオンラインゲーム）がある。直接一対一で接続し対戦を行うものや、ゲームサーバー

へ専用ソフトを用いてアクセスし、複数対戦を行うなど、その形態は様々である。さらに、インターネットを用いたゲームサービスも提供されている。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】通信回線網を用いて接続されたコンピュータ装置によって行われるネットワークゲームは、趣向的に優れているが、ユーザーにとっては、ゲームをする毎にコンピュータ装置（パソコン等）を起動し、ゲームサーバーへ通信接続し、ゲームを行わなければならない。

10

【0005】しかしながら、パソコンを持ち運ぶことは、たとえノート型パソコンや個人用携帯端末であっても、その大きさや重量のために、気軽に、いつでも、ゲームを行うには、煩雑である。

【0006】本発明は、携帯電話を用いて、時間や場所にかかわらず、ゲームを気軽に行うことができる通信回線網を用いたゲームシステムを提供することを目的とする。

【0007】

20 【課題を解決するための手段】上記課題は、本発明の請求項1に係る通信回線網を用いたゲームシステムによれば、情報端末のディスプレイ上でゲームを表示する表示手段と、ユーザーの個人情報を入力する入力手段と、表示手段により表示されたゲームを情報端末の操作によって行うゲーム実行手段と、情報端末から送信された所定情報を登録する登録手段と、登録手段により、ユーザーの認識番号を発行する、認識番号発行手段と、認識番号を認証する認証手段と、ゲーム実行手段によりユーザーが獲得ポイントを蓄積するポイント蓄積手段と、蓄積手段により得られたポイントより、所定景品価値に相当する所定ポイントを差し引き、景品交換情報を送信する景品交換情報送信手段とを少なくとも備えることにより、解決される。さらに請求項2によれば、情報端末は携帯電話であることによって、上記課題は解決される。

30

【0008】本発明によれば、ユーザーは時間場所によらず携帯電話を操作することによってゲームを楽しむ、さらにゲームによって得られたポイントと引き換えに景品を得ることが可能となる。

40 【0009】上記課題は、本発明の請求項3に係る通信回線網を用いたゲームシステムによれば、ゲーム実行手段は、複数の絵柄表示手段と、絵柄表示が自動的に変化する絵柄表示変化手段と、絵柄表示が自動に或いはユーザーの任意の時に停止する絵柄表示停止手段と、絵柄表示の当りはずれを判断する当りはずれ判断手段とを少なくとも備えることにより、解決される。

【0010】本発明によれば、携帯電話のディスプレイ上にスロットゲームが表示され、スロットゲームを実行することが可能となる。

50 【0011】さらに上記課題は、本発明の請求項4に係る通信回線網を用いたゲームシステムによれば、ゲーム

実行手段は、絵柄表示の当りはずれ判断手段に基づいて当りと判断された場合に表示される、クイズ表示手段と、クイズに対して回答するクイズ回答手段と、クイズ回答に対して当りはずれを判断するクイズ当りはずれ判断手段とを少なくとも備えることにより、解決される。

【0012】本発明によれば、携帯電話のディスプレイ上に、スロットゲームの絵柄が当りとなった場合に、ボーナスクイズとして問答タイプのゲームを行うことによって、遊技者は、より趣向性のあるゲームを楽しむことが可能となる。

【0013】

【発明の実施の形態】以下、本発明の一実施の形態を図面に基いて説明する。なお、以下に説明する処理ステップ、装置等は本発明を限定するものでなく、本発明の趣旨の範囲内で種々改変することができるものである。

【0014】図1乃至図4は本発明の一実施例を示すものであり、図1は装置構成図、図2はデータフローチャート、図3はスロットゲームの変遷画面、図4はユーザー情報およびポイント履歴データテーブルである。

【0015】まず、図1における装置構成について説明する。ネットワークゲームを提供するゲーム提供者のPC1は、WWWサーバにおけるネットワークゲーム情報を配信するサーバと、サーバ3を介し通信回線網5へ接続されている。本例では、通信回線網はインターネットを用いるが、ほかに専用線等を用いる場合がある。

【0016】ネットワークゲームを行うユーザーは、各自携帯電話を所持する。携帯電話2は、ブラウザ表示可能機種であることが望ましい。この携帯電話は、ゲーム配信サーバと、パケット網6を用い、パケット網センター4を介し、接続される。

【0017】図1中では、ゲーム配信サーバの装置構成のみを記載するが、ゲーム提供者PCも、ゲーム配信サーバと同様の構成を有するため、ここでの表記を省略している。

【0018】はじめに、ゲーム提供者は、ゲームが実行される際のゲーム実行状況を、携帯電話上へ、ホームページ形式と同様にブラウザ表示を行うために、SSIプログラムをうめ込んだHTMLファイル及びCGIプログラム、アニメーションGIFのための画像ファイルを作成する。

【0019】ゲーム提供者のコンピュータ装置は、演算処理装置としてのCPU8、記憶装置としてのHDD11、ROM10、RAM9、記憶媒体装置12、キーボード等の入力装置7、モニターやスピーカ等の出力装置13を、少なくとも備えている。また、通信端末装置14がCPU8へ接続される。

【0020】ゲーム提供者は、テキストエディタソフトのプログラムデータと入力されたテキストデータを、RAM9に読み込み、CPU8との間で演算処理を行う。よって、SSIプログラムをうめ込んだHTMLファイル

ル及びCGIプログラムを作成する。

【0021】またアニメーションGIF形式による、画像ファイルは、フローベイント専用ソフトのプログラムデータと入力されたオブジェクトデータを、RAM9に読み込み、CPU8との間で演算処理を行う。よって、画像ファイルが作成される。

【0022】もしくは、予め作成された画像ファイルを用いる場合は、画像ファイルをインターネット上のダウンロードサイトや、多数の画像ファイルが格納された記憶媒体等のいわゆる画像素材集から、格納された画像ファイルを得ることもできる。ダウンロードサイトへアクセスし、画像素材集ファイルを、ゲーム提供者のコンピュータ装置1のHDD11もしくはROM10へ格納する。またCD-ROM等の記憶媒体に格納されている画像素材集ファイルを、HDD11もしくはROM10へ格納してもよい。

【0023】ゲーム提供者は、SSIプログラムをうめ込んだHTMLファイル及びCGIプログラムと、ホームページのブラウザ表示に必要な画像ファイルを、WWWサーバへ転送するために転送専用ソフトのプログラムをHDD11に格納する。転送専用ソフトのプログラムデータと転送すべきSSIプログラムをうめ込んだHTMLファイル及びCGIプログラムと、ホームページのブラウザ表示に必要な画像ファイルをRAM9に読み込み、CPU8との間で演算処理を行う。よって、SSIプログラムをうめ込んだHTMLファイル及びCGIプログラムと、ホームページのブラウザ表示に必要な画像ファイルは、WWWサーバへ転送される。

【0024】次にWWWサーバ側におけるゲーム配信サーバのコンピュータ装置は、通信端末装置14を介し、SSIプログラムをうめ込んだHTMLファイル、及びゲーム（ここでは特にスロットゲーム）を行うためのCGIプログラムと、ホームページのブラウザ表示に必要な画像ファイルが入力される。これらは、HDD11やROM10等の記憶装置へ格納される。

【0025】携帯電話より本ホームページへのアクセスが行われ、SSIプログラムをうめ込んだHTMLファイルとCGIプログラムとホームページのブラウザ表示に必要な画像ファイルをRAMに読み込み、CPUとの間で演算処理を行うことによって、ネットワークゲームを行う。

【0026】CGI処理によって、ゲームの実行、及びユーザーのゲーム勝利と景品交換によるポイントの加算、減算処理が行われる。またCGI処理は、WWWサーバの外部プログラムにより処理が行われ、この外部での処理結果を、HTML形式でWWWサーバへ出力し、この出力されたHTMLファイルデータが、ユーザーが所持する携帯電話のディスプレイ上にブラウザ表示される。

【0027】ここでCGI処理によって、ユーザーのゲ

ーム勝利と景品交換による、ポイントの加算、減算処理が行われるが、これら履歴ポイントデータを、スロットゲームデータベース15へ格納する。

【0028】また、ユーザーより個人情報が入力されるため、WWWサーバは、その個人情報をHDD11やROM10等の記憶装置へ格納し、ユーザー情報データベース16が構築される。また、Eメール送受信ソフトのプログラムと、ユーザーの個人情報をRAM9に読み込み、CPU8との間で演算処理を行うことで、ゲーム提供者側へ、顧客情報を送信する。

【0029】本ゲームシステムではユーザー個人に各々暗証NO. が発行される。この暗証NO. と、個人情報は、ユーザー情報データベース16へ格納される。先に述べたスロットゲームデータベース15に格納された履歴ポイントデータは、暗証NO. により個人情報と関連付けられる。

【0030】ユーザーは携帯電話のディスプレイ上のブラウザ表示を見ながら、ユーザーの個人情報の登録と、スロットゲーム、景品交換登録を行う。個人情報登録には、携帯電話が有するテキスト入力機能により、登録作業を行うことができる。また、ゲームを行う際には、指定されたキー操作を行うことで、ゲームの実行、終了を行うことができる。ユーザーが、携帯電話の指定キーを押すことによって、その信号がゲーム配信サーバへ送信され、サーバにおいてゲームプログラム処理が行われる。

【0031】次に、図2に示す本システムにおけるデータフローチャートおよび、図3に示すスロットゲームの変遷画面を説明する。ここに示す例では、iモード（登録商標）携帯電話を用いたスロットゲームについて説明する。iモードとは、ユーザーが、iモード携帯電話のディスプレイを利用して、簡単なキー操作によって、例えば銀行の残高照会等を行う、情報サービス提供者（本例ではゲーム提供者が相当する）が提供するサイト（番組）接続サービスや、iモードメールなどのオンラインサービスを利用することができる。

【0032】（S1）ユーザーが、iモード携帯電話から、スロットゲームが公開されるiモード対応ホームページのURLを入力し、ホームページへアクセスする。この時、ゲーム提供者は、予めWWWサーバに、iモード対応ホームページのHTMLファイル等を転送している必要がある。図3中に初期画面となるトップページ画面30を示す。

【0033】（S2）ホームページへアクセスしたユーザーを、ユーザー登録するか判断する。初回アクセスもしくは未登録の場合YESとなる。既登録の場合はNOとなる。

【0034】（S3）前述YESの場合、ユーザーはユーザー情報を入力する。図3中、ゲーム概要説明のためのゲームの遊び方画面31、会員規約の説明画面32、

入会登録画面33に従い、個人情報の入力を行う。

【0035】（S4）入会登録画面33中、登録ボタンを選択実行することによって、入力情報が送信され、登録が完了となる。

【0036】（S5）ユーザー情報を受信したWWWサーバでは、ゲーム提供者へ、そのユーザー情報を自動転送する。

【0037】（S6）登録されたユーザー情報には、各々暗証NO. が割り付けられ、その暗証NO. は、ユーザーへ発行される。更に登録されたユーザー情報は、ユーザー情報データベース16へ格納される。

【0038】（S7）一方、前述S2において、NOの場合、ユーザーは、既に発行されている暗証NO. と、登録時入力した電話番号を、入力する。

【0039】（S8）更に、入力した暗証NO. と、電話番号をWWWサーバへ送信する。

【0040】（S9）登録されたユーザーについて、その暗証NO. と電話番号により、ユーザー認証を行う。

【0041】（S10）ユーザーのポイント履歴が、スロットゲームデータベースより、暗証NO. に関連付けられ呼び出される。ここでは、ユーザーの保有しているユーザーポイントを確認する。ユーザーポイントは、ボーナスポイントとして、予めゲーム提供者が設定している所定ポイント以上か否かを判断する。

【0042】（S11）ユーザーポイントが所定ポイントよりも大きい場合、即ちYESの場合、ポイントと引き換えに景品交換をするか判断する。

【0043】（S12）景品交換を行う場合、即ちYESの場合、ユーザーポイントの更新を行う。この場合は、ポイント減算が行われる。景品交換では、ユーザーの所望とする景品の、景品価値に相当するポイントが設定されており、所有するユーザーポイントを用いて、景品交換が可能となる。景品の応募方法の一例として、ブラウザ表示される景品リスト中から、所望とする景品リストを選択し、氏名、住所等の景品送付先の入力を、入力フォーマットに入力するようにすれば良い。勿論、他には、暗証NO. 入力のみで、応募の申し込みが可能となるようにするなどしても良い。

【0044】（S13）以降、ゲームを続行するか判断する。終了しても良く、ゲームを行う場合は、（S15）へ進む。

【0045】（S14）前述（S11）にて、ポイントと引き換えに景品交換をするか判断し、景品交換を行わない場合、即ちNOの場合、以降、ゲームを続行するか判断する。終了しても良く、ゲームを行う場合は、（S15）へ進む。

【0046】（S15）ゲームを開始する。図3中スロット回転画面34では、表示画面の下部に、ユーザーが所有するユーザーポイントが表示される。

【0047】（S16）スロットゲームを実行する。ス

ロット画像が自動で変化し、ユーザーが使用する携帯電話に予め設けられたiボタンを押下することによって、スロット画像を停止する。

【0048】(S17)絵柄の揃いによって、当りを判断する。ここで例えば、「7」が揃えば大当り100ポイント増とし、「BAR」が揃えば小当り30ポイント増、他マークが揃った場合10ポイント増とする。また、本例では、絵柄の揃う当りラインは、横一列が3本、もしくは対角線2本とする。当り確率は、予め設定された乱数テーブルを用いて、決定される。この当りポイント数は、ここに記載された例に限らず、ゲーム提供者側が、随時変更可能である。

【0049】(S18)スロット絵柄がはずれの場合、即ちNOの場合、再度ゲームをするかを判断する。ここでゲームを終了してもよく、再度ゲームを行うときは(S10)へ戻る。

【0050】(S19)スロット絵柄が当りの場合、即ちYESの場合、WUPクイズを行うかを判断する。図3中、当り画面35の下部にて、選択領域が設けられ、「WUP」を選択実行する。

【0051】(S20)WUPクイズを行わない場合、すなわちNOの場合、図3中、当り画面35の下部にて、選択領域が設けられ、「OUT」を選択実行し、ユーザーポイントの更新を行う。さらにゲームを行うか(S18)にて判断し、再度ゲームを行うときは(S10)へ戻る。図3中、ゲーム続行画面38が示される。この例では、ユーザーポイントが加算更新されている。

【0052】(S21)WUPクイズを行う場合、すなわちYESの場合、WUPクイズを実行する。WUPクイズは、問答タイプのクイズであり、問いに対し、ユーザーが丸かばつというように回答していく。図3中、WUPクイズ画面36が示される。クイズの回答を行うための、丸もしくはバツの選択領域が設けられ、どちらかを選択実行する。また、このWUPクイズ画面36の例に限らず、回答方式に、3択形式を行う場合もありうる。

【0053】(S22)WUPクイズの正解を判断する。クイズに正解した場合は獲得ポイントが2倍に、また不正解の場合、ポイントがゼロに戻る。即ち、予めユーザーポイントが100の場合、スロット当りによって、100ポイントを獲得し、WUPで更に当たった場合、200ポイントが加算され、ユーザーポイントは300ポイントとなる。しかし、WUPではずれの場合、加算ポイントは無く、ユーザーポイントは100ポイントのままである。

【0054】(S23)WUPクイズが正解の場合、即ちYESの場合、ユーザーポイントの加算更新が行われる。

【0055】(S24)WUPクイズが不正解の場合、即ちNOの場合、ユーザーポイントの更新が行われる。

ここでの更新は、実際には、ポイントは変化しない。

【0056】(S25)ユーザーポイントの更新後、ゲームを続行するか判断する。ここで、ゲームを終了しても良く、ゲームを続行する場合は、(S10)へ戻り、幾度かゲームを繰り返し、図3中、再びゲーム続行画面37にて、ゲームを行う。この時、ユーザーが所有するユーザーポイントが画面下部に示される。ユーザーが所有するユーザーポイントが、ゲーム提供者が設定する所定のボーナスポイントに到達した時点で、図3中に示される景品引き換え画面39が表示され、(S10)乃至(S15)を繰り返す。

【0057】次にユーザー情報データベース16及びスロットゲームデータベース15に格納される、ユーザーの個人情報ファイル及びそれに関連付けられたポイント履歴データファイルの各データテーブルを、図4に示す。

【0058】ユーザーの個人情報ファイル40では、各ユーザーに、暗証NO.が割り付けられ、住所、電話番号等が記録される。

20 【0059】ポイント履歴データファイル41では、暗証NO.に対して、ゲーム実施日付、増ポイント、減ポイントが記録される。例えば、暗証NO.「A01」が呼び出された場合、ユーザーの個人情報ファイル40と関連付けられ、ポイント履歴データファイル41から、複数の「A01」のポイントデータが抽出され、ポイント更新処理が行われ、「A01」更新ポイントが、画面表示される。

30 【0060】これらデータベースは、形式は問わないが、例えばRDBのように、レコード、フィールド等の集合体としたものとし、各レコード間においてリレーションを連携させたような形式でも良く、或いは表形式、カード形式等のものであってもよい。そこでは、少なくとも、氏名、住所、アクセス日時、その他ログイン情報等を記憶できるようにすると良い。

【0061】このように、本発明はここでは記載していない様々な実施の形態を含むことは勿論である。したがって、本発明の技術的範囲は上記の説明から妥当な特許請求の範囲に係る発明特定事項によってのみ定められるものである。

40 【0062】

【発明の効果】以上のように、本発明によれば、ユーザーは時間場所によらずゲームを楽しみ、さらにゲームによって得られたポイントと引き換えに景品を得ることが可能となる。

【0063】さらに本発明によれば、携帯電話の操作によってスロットゲームを行うことができ、さらに当りから得られるポイントを増やすことのできるクイズを併せて行い高額ポイントを得ることができるため、ユーザーにとって、よりゲーム趣向性の高いゲームを行うことが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【図1】装置構成図である。

【図2】データフローチャートである。

【図3】スロットゲームの変遷画面である。

【図4】ユーザー情報およびポイント履歴データテーブルである。

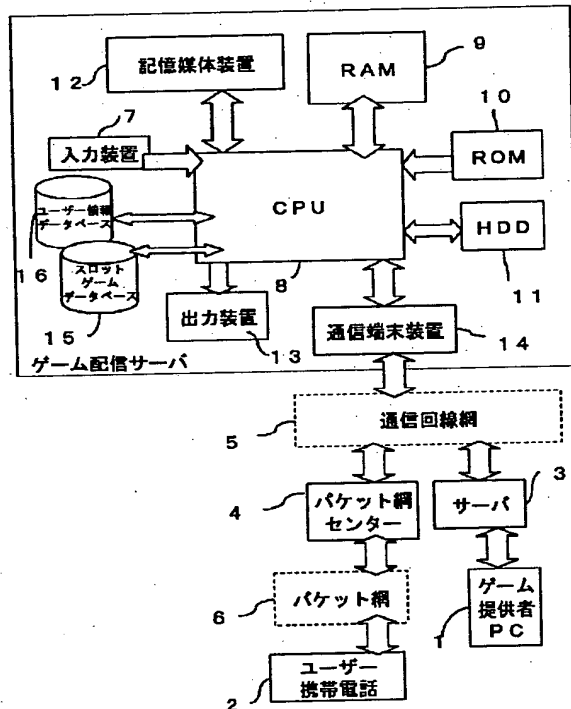
【符号の説明】

- 1 ゲーム提供者PC
- 2 ユーザー携帯電話
- 3 サーバ
- 4 パケット網センター
- 5 通信回線網
- 6 パケット網
- 7 入力装置
- 8 CPU
- 9 RAM
- 10 ROM
- 11 HDD

- * 12 記憶媒体装置
- 13 出力装置
- 14 通信端末装置
- 15 スロットゲームデータベース
- 16 ユーザー情報データベース
- 30 TOP PAGE
- 31 ゲームの遊び方
- 32 会員契約の説明
- 33 入会登録
- 10 34 スロット回転
- 35 当り
- 36 WUPクイズ
- 37 再びゲーム続行
- 38 ゲーム続行
- 39 景品引き換え画面
- 40 ユーザーの個人情報ファイル
- 41 ポイント履歴データファイル

*

【図1】



【図4】

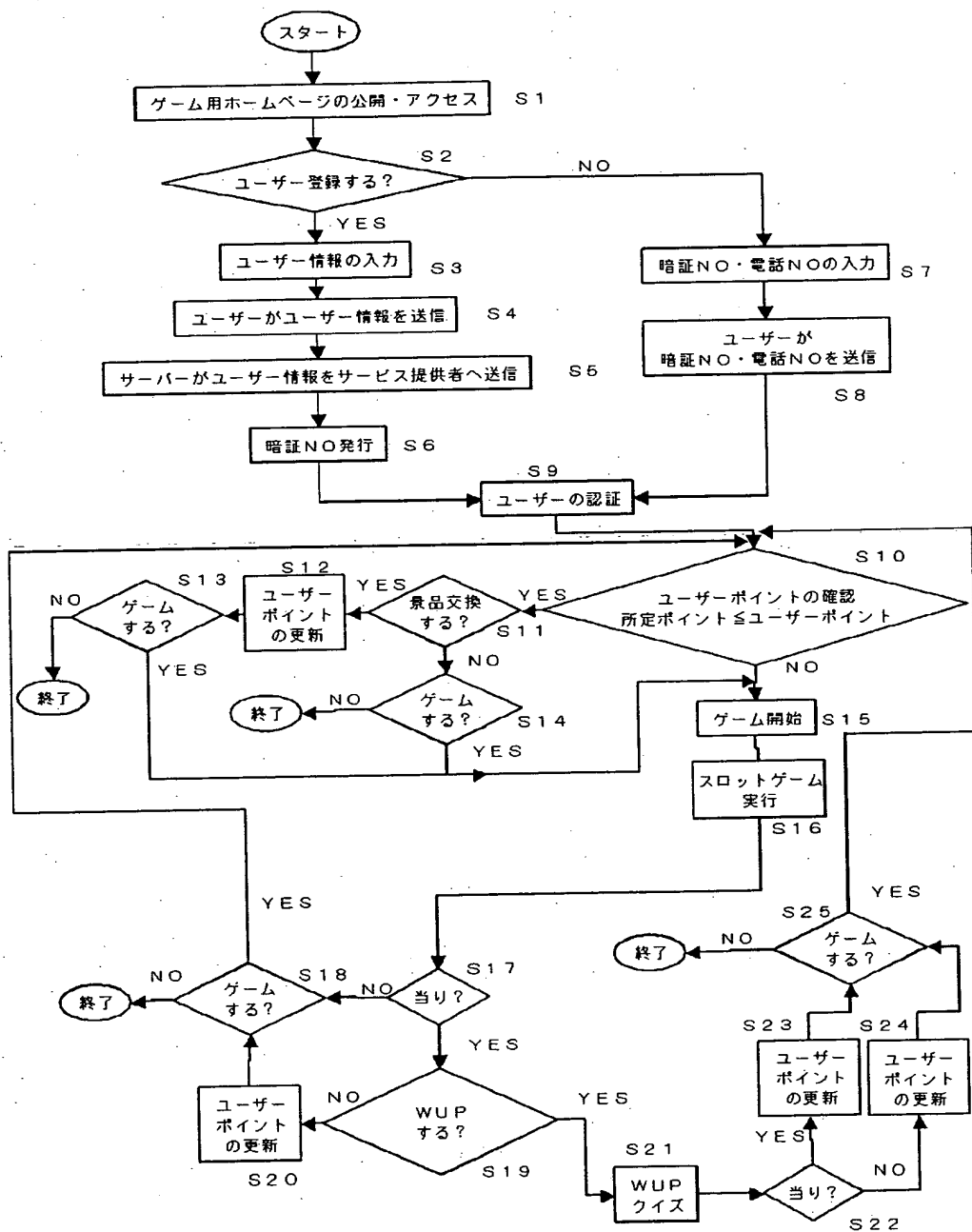
暗証NO.	応募者氏名	住所	電話番号
abc001	鈴木太郎	渋谷区	03-3333-3333
abc002	山田太郎	港区	03-4343-3333
abc003	佐藤花子	渋谷区	03-6353-3333

40

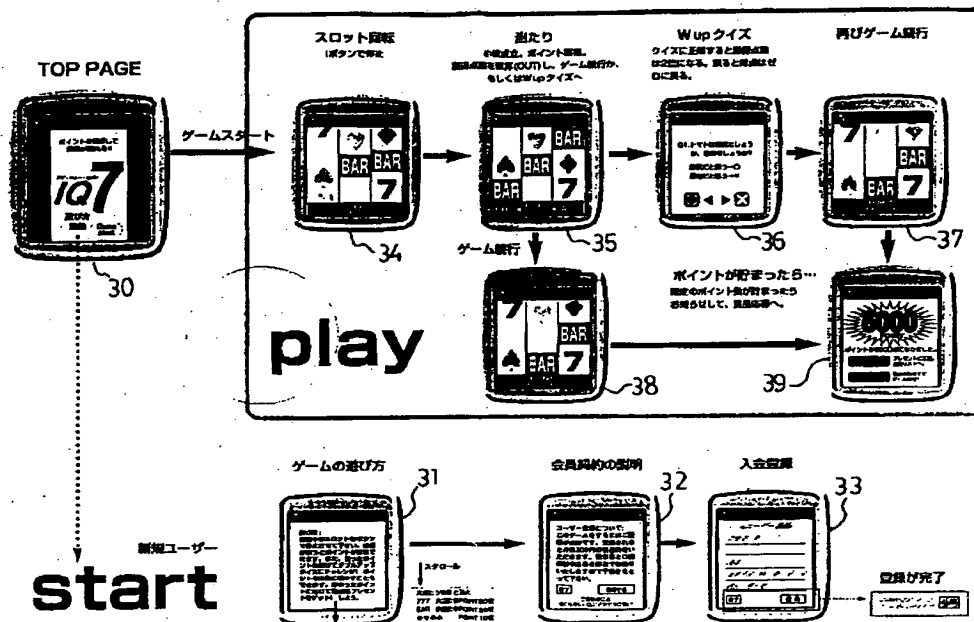
暗証NO.	増ポイント	減ポイント
abc001	30	
abc001	100	
abc003		50

41

【図2】



【図3】



フロントページの続き

(51)Int.Cl.⁷

H 0 4 M 11/08

識別記号

F I

H 0 4 B 7/26

H 0 4 L 9/00

テーマコード (参考)

1 0 9 R

6 7 3 A

Fターム(参考) 2C001 AA00 AA11 AA13 AA14 BA00
 BA06 BB00 BB01 BB03 BB08
 BD00 BD03 BD07 CB01 CB08
 CC03 DA00 DA04 DA06
 SB049 BB11 BB61 CC05 DD01 EE07
 EE23 EE28 FF04 GG06 GG07
 SJ104 AA07 KA01 NA05 PA00 PA02
 SK067 AA34 BB04 FF23 HH22
 SK101 KK18 LL12 NN18 NN21 SS07